

Havre: Entraînement

La compétence raciale du Havre, l'Entraînement, tire avantage des villes à prédominance humaine. L'Entraînement permet au joueur de convertir une unité humaine d'un niveau inférieur en une unité humaine d'un niveau supérieur, pour un certain coût. A ne pas confondre avec l'amélioration, qui transforme un Paysan en Conscrit par exemple. Bien sûr, l'Entraînement est l'apanage des Chevaliers, les Héros du Havre.



Sur les sept niveaux de créatures du Havre, cinq sont composés d'humains, vous donnant 4 possibilités d'amélioration. Bien sûr, vous n'êtes pas obligés de vous arrêter à une amélioration, et pouvez en enchaîner plusieurs. Par exemple en transformant des Paysans en Archers, puis en Fantassins, puis en Prêtres, et enfin en Cavaliers comme détaillé dans le tableau ci-dessous.

Vous pouvez entraîner un certain nombre d'unités dans chacune de vos cités Havre par semaine, en fonction des bâtiments construits dans cette cité : le Terrain d'Entraînement, prérequis indispensable, vous autorise 7 entraînements par semaine, auxquels peuvent s'ajouter les 13 entraînements supplémentaires du Hall des Héros.

Coûts d'Entraînement standards

Entraîner une unité vous coûtera par défaut 3 fois le prix de l'unité entraînée. Notez que vous pouvez entraîner une unité successivement d'un niveau au suivant, mais cela compte comme autant d'étapes d'entraînement (pour la limite hebdomadaire), et bien sûr les coûts s'additionnent. Les coûts de base et cumulés sont indiqués dans le tableau suivant :

	Unité entraînée			
	150	420	2370	6120
		270	2220	5970
			1950	5700
				3750

Le résultat de l'entraînement est toujours une unité non-améliorée, et c'est à vous de voir si vous voulez les améliorer ensuite. Notez que vous pouvez très bien entraîner des créatures améliorées, mais cela vous coûtera le même prix que pour l'unité de base, et elles seront converties elles aussi en créatures non-améliorées du niveau supérieur.

A noter également que la demeure de créatures que vous voulez atteindre **doit être construite** dans votre ville.

Modificateurs des coûts d'Entraînement

Les réductions de coût peuvent se cumuler, comme résumé dans le tableau en fin de liste. Par exemple, un héros avec Riposte Pratique (-15%) et Entraîneur Efficace (-35%) peut entraîner ses troupes à moitié prix. Si le héros possède en plus la spécialité Suzerain (comme Ornella, dans le scénario "L'Union"), et est de niveau 10 (-18%), alors la réduction est de 68%, ne laissant que 32% à payer — moins que le prix d'achat de l'unité entraînée! Si la réduction atteint 100%, l'Entraînement est gratuit.

Pour les pros

Comme pour d'autres valeurs arrondies par défaut dans le jeu, il faut appliquer le "Nival-rondi" : $Nival_floor(x) = \text{ceil}(x) - 1$, c'est-à-dire qu'on arrondit d'abord par excès puis on retranche 1, ce qui évidemment donne des résultats assez particuliers sur les entiers, comme par exemple $Nival_floor(150) = 149...$



Terrain d'Entraînement

- » **Effet:** Requis pour pouvoir entraîner dans la ville. Permet d'entraîner 7 unités par semaine.
- » **Prérequis:** Ville niveau 6.
- » **Coût:** 3500, 10, 5, 5



Hall des Héros

- » **Effet:** Permet d'entraîner 13 unités supplémentaires par semaine, pour un total de 20.
- » **Prérequis:** Ville niveau 9, Terrain d'Entraînement.
- » **Coût:** 🏰 5000, 🍷 10, 🛡️ 5, 🏹 5



Riposte Pratique

- » **Effet:** Les coûts d'Entraînement sont réduits de 15%.
- » **Prérequis:** Notions de Riposte



Riposte Avancée

- » **Effet:** Les coûts d'Entraînement sont réduits de 30%.
- » **Prérequis:** Riposte Pratique



Riposte Ultime

- » **Effet:** Les coûts d'Entraînement sont réduits de 45%.
- » **Prérequis:** Riposte Avancée



Entraînement Avancé (capacité)

- » **Effet:** Les coûts d'Entraînement sont réduits de 35%.



Suzerain (spécialisation)

- » **Effet:** Les coûts d'Entraînement sont réduits de 2% par niveau du héros:
réduction = (Niveau-1)*2%.

Le tableau suivant contient le résumé des différentes combinaisons possibles de Riposte et Entraînement Avancé. Dans chaque cas est indiquée la fraction restant à payer :

	 Notions de Riposte	 Riposte Pratique	 Riposte Avancée	 Riposte Ultime
	100%	85%	70%	55%
	65%	50%	35%	20%

Stratégies

L'entraînement le plus remarquable est celui de Fantassin à Prêtre, car il convertit un combattant de mêlée en un attaquant à distance considérablement plus puissant. De plus, si vous tablez sur l'Entraînement, les bâtiments améliorés deviennent d'une priorité moindre, spécialement pour les paysans. Les paysans apportent également un bon bonus financier lequel vous servira à réunir les sommes pour les entraîner en archers.

Si vous basez votre stratégie sur l'Entraînement, les mines d'Or devront être votre priorité. Si vous combattez des armées lentes, entraîner des paysans en archers sera très efficace. Inversement, contre des armées très fortes à distance, les fantassins en protection et les Cavaliers en offensive vous seront très utiles.

Contre-offensive Impitoyable

Dans la même veine que Déphasage absolu et Rage des Eléments, Contre-offensive Impitoyable est davantage un multiplicateur de dégâts pour la capacité Contre-offensive. Son principal point faible réside dans la relative inefficacité de la contre-attaque, spécialement contre les adversaires humains. Alors qu'elle pourrait donner un bonus plus important que Rage des Eléments, le nombre de fois où elle pourra être utilisée sera bien moindre. De plus, les compétences nécessaires (à part peut-être Magie de la Lumière) ne sont pas optimales pour le développement du Chevalier, mettant la Contre-offensive Impitoyable quasiment hors de portée.

